

PENGEMBANGAN *MEDIA ADOBE CAPTIVATE* PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS SMA NEGERI 18 SURABAYA

Lianawati

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : Lianawatilianawati@mhs.unesa.ac.id

Dhiah Fitrayati

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : dhiahfitrayati@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran menggunakan Adobe Captivate pada materi perdagangan internasional, dan (2) Mendeskripsikan respon siswa kelas XI IPS menggunakan media pembelajaran Adobe Captivate pada materi perdagangan internasional. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4-D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dessiminate* (penyebaran) tetapi *dessiminate* (penyebaran) yang tidak digunakan, karena keterbatasan waktu. Desain uji coba ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes tertulis, lembar angket validasi media, angket validasi materi, dan lembar butir soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) validasi materi oleh ahli materi dengan skor secara keseluruhan yaitu 80% yang memiliki kriteria layak. validasi media oleh ahli media dengan skor secara keseluruhan yaitu 100% yang memiliki kriteria sangat layak, hasil dari nilai *pretest - posttest* siswa mengalami peningkatan dalam ketuntasan klasikal 75%. 2) Hasil respon siswa sangat baik dengan nilai rata-rata 82,1%, dikarenakan siswa sangat senang dan tertarik terhadap media yang disajikan.

Kata kunci: Hasil belajar, Media Adobe Captivate, dan Respon siswa.

Abstract

The purpose of this research is (1) Describe the feasibility of learning media by using Adobe Captivate on international trade coursel, (2) Describe the student's response of XI IPS class by using Adobe Captivate learning media on international trade course. The research used 4-D development model which consists of define, design, develop, and dessiminate but only consist define, design, and develop due to time constraints. This research uses pretest-posttest control group design. The research instruments used include written test sheet, media validation questionnaire, course validation questionnaire, and questionnaire test. The results show that: 1) material validation by material expert with an overall score is 80% which has reasonable criteria. Media validation by a media expert with an overall score is 100% which has very reasonable criteria. The result of student's pretest and posttest score gets an advance on classical completeness 75%. 2) The student response result is very good with the score average is 82,1%, because students are very please and are interested to media presented.

Keywords: Learning outcomes, Adobe Captivate Media, and Student Response.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan dalam kurikulum 2013 menekankan pada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi kemampuan berpikir rasional dan kecemerlangan akademik dengan memberikan makna terhadap apa yang dilihat, didengar, dibaca, dipelajari dari warisan budaya berdasarkan makna yang ditentukan oleh lensa budayanya dan sesuai dengan tingkat kematangan psikologis serta kematangan fisik siswa. Selain mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan cemerlang dalam akademik, kurikulum 2013

memposisikan keunggulan budaya tersebut dipelajari untuk menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi, dalam interaksi sosial di masyarakat sekitarnya, dan dalam kehidupan berbangsa masa kini (Permendikbud No.69, 2013).

Karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran interkatif, pembelajaran berbasis tim dan multimedia. Sementara pendidik harus memiliki kemampuan pedagogik yaitu dengan mengimplementasikan berbagai metode, strategi, model maupun media pembelajaran untuk menunjang proses

belajar tersebut. Oleh karenanya guru dalam menyampaikan materi seharusnya menarik dan siswa menyerap dengan baik untuk menghasilkan hasil belajar yang baik.

SMA Negeri 18 Surabaya adalah salah satu sekolah pelaksana kurikulum 2013 di Provinsi Jawa Timur. SMA Negeri 18 Surabaya memiliki visi menghasilkan tamatan berkualitas, profesional, mandiri, serta berdaya saing tinggi. Demi menunjang visi tersebut, tentunya proses pendidikan di fokuskan kepada pengembangan potensi siswa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara guru ekonomi SMA Negeri 18 Surabaya, bahwasannya siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diajarkan. Sementara metode yang digunakan oleh guru sudah bervariasi yaitu meliputi diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Model pembelajaran yang diterapkan juga sudah bervariasi seperti, *jigsaw*, *role playing* dan lainnya. Namun media yang digunakan masih belum bervariasi yaitu guru menggunakan media *PowerPoint*. Oleh karena itu, perlu adanya penerapan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar siswa tidak mudah bosan dan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *adobe captivate* merupakan salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat demonstrasi interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio (*voice-overs*, *background music*, dan *sound effect*), animasi *flash*, animasi teks, gambar, dan *hiperlink*. (Qodari, 2006:1)

Mengenai materi perdagangan internasional kelas XI kurang dapat dipahami oleh siswa. Materi perdagangan internasional membahas tentang pengertian, faktor pendorong dan penghambat, teori-teori, kebijakan, dan alat pembayaran internasional. Karena pada materi tersebut, membahas secara meluas sehingga, siswa belum memiliki gambaran dalam penerapannya.

Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Barlis (2013) menjelaskan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa Maritim Asia dan Pasifik (MAAP) rendah pada mata pelajaran fisika. Penyebab rendahnya tingkat pemahaman mahasiswa tersebut yaitu keterbatasan alat peraga sebagai media pembelajaran. Pengganti media tersebut yaitu menggunakan media interactive yang dapat menampilkan gambar ataupun video dari alat peraga. Hasil dari eksperimen tersebut yaitu pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol dengan metode pembelajaran tradisional maupun kelas eksperimen dengan simulasi dan bantuan komputer CAI (Computer Assisted Instructions) yaitu efektif bagi mahasiswa.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2009: 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan) contohnya TV dan film. Adapun multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran ditujukan untuk menyalurkan pesan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga proses belajar bertujuan dan terkendali. (Hamdani, 2011: 191)

Macromedia Captivate merupakan aplikasi yang diperuntukkan bagi penggunaan profesional yang dapat dengan mudah membuat demonstrasi interaktif serta simulasi dalam berbagai format termasuk Flash (SWF) dan EXE. Membuat demonstrasi produk online, simulasi software untuk e-learning, atau tutorial online. Captivate terdapat semua yang dibutuhkan untuk merekam apa yang terjadi dalam desktop dan secara instant membuat sebuah simulasi. (Qodari, 2006:1)

Menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014: 219) kriteria kelayakan media pembelajaran dapat diukur berdasarkan kualitas meliputi Kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis. kualitas isi dan tujuan terdiri dari ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi. Kualitas intruksional terdiri dari memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, fleksibilitas intruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi intruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dan membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya. Kualitas teknis terdiri dari keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program, dan kualitas pendokumentasiannya.

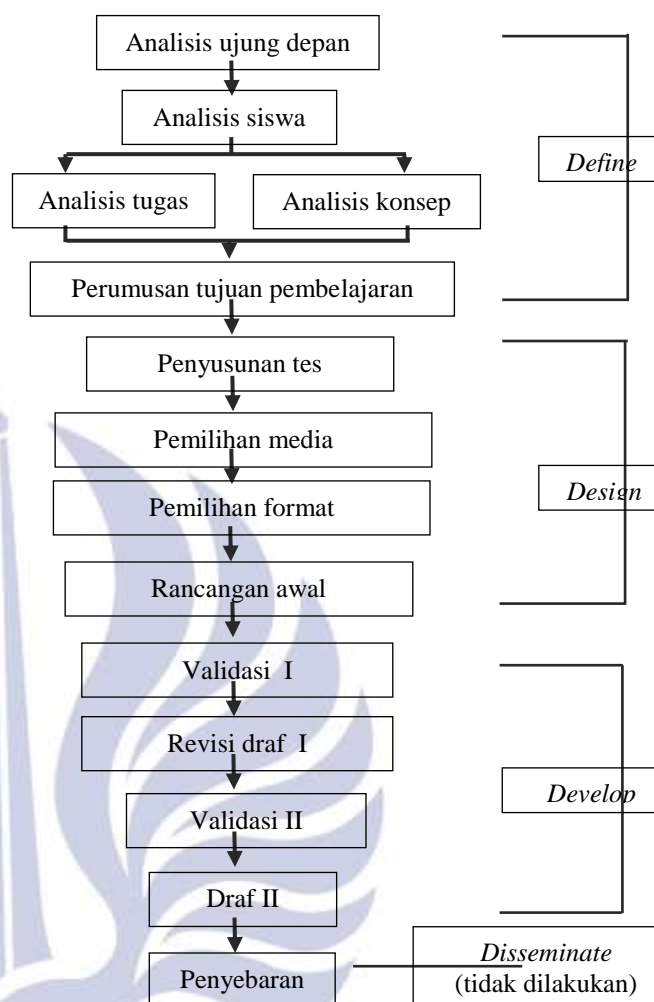
Trianto (2011: 28) menyatakan bahwa respon adalah pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang dan keterkinian, serta kemudahan memahami komponen-komponen materi atau isi pembelajaran, format materi ajar, gambar-gambarnya, kegiatan dalam LKS, suasana belajar, dan cara mengajar guru mengajar serta cara pendekatan model pembelajaran yang digunakan. Respon siswa pada penelitian ini yaitu digunakan untuk memberikan tanggapan, atau pendapat siswa setelah diadakannya pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Adobe Captivate* yang dapat diambil indikator sebagai berikut :

1. Ketertarikan terhadap media pembelajaran *Adobe Captivate*.
2. perasaan senang dan keterkinian terhadap media pembelajaran *Adobe Captivate*.
3. serta kemudahan memahami komponen-komponen materi Perdagangan Internasional dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Captivate*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Penenerapan Media *Adobe Captivate* Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penerapan media *adobe captivate* terhadap hasil belajar pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS SMA Negeri 18 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan 4-D dan diadaptasikan menjadi 4-P yang disarankan oleh Thiagarajan, semmel dan semmel (1974). Model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan. Tahap-tahap tersebut adalah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi, penelitian dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.



Gambar 1. Langkah-langkah pada penelitian yang diadopsi dari model 4-D milik Thiagarajan semmel & semmel

Sumber: Trianto (2014)

Pertama. Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk mendefinisikan syarat –syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi Analisis Ujung Depan yang menjelaskan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang digunakan untuk penyusunan rancangan program pembelajaran. Analisis siswa untuk mengetahui kondisi karakteristik dan pengetahuan siswa. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis konsep dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi materi dan menyusunnya secara sistematis. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.

Kedua, Tahap perancangan (*design*) tahap untuk mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi tes acuan patokan sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Pemilihan media

yaitu *adobe captivate* karena dengan segala fasilitas yang mampu menjadi media untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perdagangan internasional. Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran media yang dirancang berupa aplikasi interaktif dan dengan menggunakan format multimedia (.exe). Rancangan awal digunakan untuk menunjukkan prototipe (1) Cover dibuat dengan komponen gambar tentang dunia dan uang, (2) Home media terdiri dari 6 bagian yaitu panduan, silabus, materi, soal latihan, daftar pustaka, dan profil peneliti, (3) Tombol navigasi terdiri dari; stop, next, previous, and yes or no.

Ketiga, Tahap pengembangan (*develop*) yaitu membuat bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa aplikasi interaktif. Langkah-langkah pada tahap ini yaitu sebagai berikut: (1) Validasi media I, Revisi I draf I, Validasi media II.

Design Uji coba yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Subjek Penelitian yaitu 20 siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 18 Surabaya.

Berdasarkan cara memperolehnya data pada penelitian ini peneliti menggunakan data primer (angket guru dan angket penilaian ahli materi, media, dan respon siswa). Berdasarkan sifatnya data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Bagian analisis secara deskriptif kualitatif yaitu pada perhitungan soal pretest & posttest, angket validasi media, angket validasi materi, dan angket respon siswa. Bagian analisis secara deskriptif kuantitatif yaitu berupa telaah materi dan telaah media.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar tes tertulis, lembar angket validasi media, angket validasi materi, lembar butir soal. Teknik analisis data terdiri dari pertama, Analisis butir soal tes terdiri dari validasi konstruk dan validasi empiris. Validasi empiris meliputi taraf kesukaran, daya beda, validitas, dan reliabilitas. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Sumber: Arikunto 2013 : 223

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Js = jumlah seluruh siswa peserta tes

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda:

$$= \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Sumber: Arikunto 2013 : 228

Keterangan :

D = indeks daya pembeda

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah benar

P_A = proporsi kelompok atas menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah menjawab benar

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung validitas:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber: Arikunto 2013 : 87

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

N = jumlah objek uji coba

X = nilai dari X (skor tiap item)

Y = nilai dari Y (skor total item)

ΣX = jumlah skor Variabel X

ΣY = jumlah skor Variabel Y

ΣX² = jumlah kuadrat nilai X

ΣY² = jumlah kuadrat nilai Y

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas:

$$r_i = \frac{2r_b}{(1 + r_b)}$$

Sumber: Arikunto 2013 : 122

Keterangan :

r_i = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

r_b = korelasi antara skor setiap belahan tes

Kedua, nilai pretest-posttest. Menurut pedoman di SMA Negeri 18 Surabaya, dijelaskan bahwa siswa dikatakan tuntas belajar, jika siswa dapat menjawab soal dari tes dengan skor diatas KKM yaitu 75 sedangkan ketuntasan klasikal diperoleh jika dalam satu kelas tersebut ada ≥ 80% siswa tuntas belajarnya. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pretest-posttest :

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sumber: Depdiknas 2003 : 21

Ketiga analisis data angket penilaian media, dan terakhir angket data respon siswa. Angket penilaian media dan angket data respon siswadi analisis menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kriteria	Nilai Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Riduwan 2013 : 13

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk mendapatkan persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban Responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

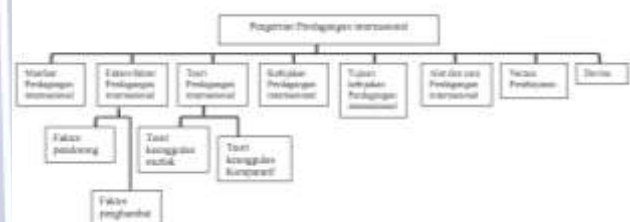
Presentase (%)	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Cukup Layak
21 - 40	Tidak Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

Sumber : Riduwan 2013:41

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama. Tahap pendefinisian (*define*) (1) Analisis ujung depan yaitu Kompetensi Dasar Menganalisis konsep dan kebijakan perdagangan internasional dan indikator sebagai berikut : a) Siswa mampu menjelaskan pengertian perdagangan internasional; b) Siswa mampu menyebutkan manfaat perdagangan internasional; c) Siswa mampu menentukan faktor pendorong perdagangan internasional; d) Siswa mampu menentukan faktor penghambat perdagangan internasional; e) Siswa mampu menyebutkan teori kebijakan perdagangan internasional; f) Siswa mampu menghitung keuntungan spesialisasi menggunakan keuntungan mutlak; g) Siswa mampu menentukan hasil produksi menggunakan keuntungan komparatif; h) Siswa mampu menjelaskan pengertian kebijakan perdagangan internasional; i) Siswa mampu menyebutkan jeni-jenis kebijakan perdagangan internasional; j) Siswa mampu menguraikan kebijakan perdagangan internasional; k) Siswa mampu menyebutkan tujuan kebijakan perdagangan internasional; l) Siswa mampu menentukan dasar perhitungan valuta asing; m) Siswa mampu menghitung nilai tukar valuta asing; n) Siswa mampu mengidentifikasi alat pembayaran dan cara pembayaran internasional; o) Siswa mampu menjelaskan pengertian neraca pembayaran; p) Siswa mampu

menyebutkan komponen neraca pembayaran; q) Siswa mampu menghitung surplus atau defisit neraca pembayaran; r) Siswa mampu menjelaskan pengertian devisa; s) Siswa mampu menyebutkan fungsi devisa. (2) Analisis siswa yaitu berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas XI IPS 3 berjumlah 31 siswa yaitu terdiri dari 14 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Rentang usia siswa tersebut antara 16-17 tahun dimana usia tersebut siswa berada dalam tahap perkembangan yaitu memiliki kemampuan berfikir logis, abstrak dan heterogen. (3) Analisis tugas berdasarkan hasil penelitian tugas yang akan diberikan kepada siswa yaitu berdiskusi dengan membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Membuat ringkasan materi perdagangan internasional dengan bantuan media *Adobe Captivate* dan mengerjakan soal *pretest-posttest* yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. (4) Analisis konsep yang diterapkan yaitu dalam materi perdagangan internasional yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Konsep Materi

Pada poin kelima tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.

Kedua, Tahap perancangan (*design*) tahap untuk mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi (1) tes acuan patokan sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang divalidasi oleh dosen pembimbing. (2) Pemilihan media yaitu *adobe captivate* karena dengan segala fasilitas yang mampu menjadi media untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perdagangan internasional. (3) Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran media yang dirancang berupa aplikasi interaktif dan dengan menggunakan format multimedia (.exe). Rancangan awal digunakan untuk menunjukan prototipe (1) Cover dibuat dengan komponen gambar tentang dunia dan uang, (2) Home media terdiri dari 6 bagian yaitu panduan, silabus, materi, soal latihan, daftar pustaka, dan profil peneliti, (3) Tombol navigasi terdiri dari; stop, next, previous, and yes or no.

Ketiga, Tahap pengembangan (*develop*) yaitu membuat bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa aplikasi interaktif. Langkah-langkah pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

a) Analisis butir soal dengan validitas konstruk pada aspek konstruksi sebesar 85%, dan aspek materi

memiliki tingkat presentase sebesar 100%. Validasi empiris yaitu (1) tingkat kesukaran dari 20 butir soal pilihan ganda 3 soal memiliki kriteria sukar, 11 soal memiliki kriteria sedang dan 6 soal memiliki kriteria mudah, (2) daya beda dari 20 butir soal pilihan ganda 3 soal memiliki kriteria baik sekali, 16 soal memiliki kriteria baik. (3) Validasi soal dikatakan valid apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05. Jumlah responden = 33 dan $r \text{ tabel}$ sebesar 0,344. Menunjukkan bahwa 20 butir soal yang diuji validitasnya dinyatakan semua valid. (4) 20 butir soal dinyatakan reliabel atau konsisten karena $0,800 > 0,60$. Karena dalam teori spearman-Brown $R \text{ hitung}$ lebih besar dari $R \text{ tabel}$ maka butir soal dikatakan reliabel.

- b) Hasil Validasi RPP dari dosen pembimbing sebesar 3,09 yang merupakan kategori sangat baik. Hasil validasi RPP dari guru pendamping sebesar 3,71, sehingga dari kedua validator dapat diperoleh skor rata-rata sebesar 3,40 yang merupakan kategori sangat baik.
- c) Hasil Validasi Materi dari ahli materi aspek kualitas Instruksional memiliki 9 sub variable yang meliputi memberikan kesempatan belajar, memberi bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas intruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi intruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dapat membawa dan dampak bagi guru, dan kualitas isi dan tujuan yang memiliki 7 sub variable memperoleh persentase 80% yang memiliki kriteria layak.
- d) Hasil validasi media d aspek ari ahli media kualitas teknis memiliki 6 sub variabel yang meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, masing-masing memperoleh persentase 100% yang memiliki kriteria sangat layak.
- e) Nilai *posttest* siswa dikatakan tuntas karena ketuntasan klasikal sudah mencapai sebesar 85 % yaitu lebih dari 80%. Siswa yang tidak tuntas ada 3 siswa yaitu 2 siswa dengan nilai 70 dan 1 siswa dengan nilai 65. Akan tetapi siswa tersebut mengalami kenaikan nilai dari nilai *pretest* ke *posttest*. Jadi kenaikan ketuntasan klasikal pada kelas XI IPS 3 yaitu sebesar 75%.
- f) Hasil respon siswa dari media *adobe captivate* yang telah diuji cobakan kepada 20 siswa tersebut mendapatkan skor rata-rata yaitu sebesar 82,1%. bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan layak

Kelayakan media dapat dilihat dari validasi media, materi dan nilai pretest-posttest. Suatu materi dikatakan layak jika memenuhi aspek kelayakan yang sesuai dengan pendapat Arsyad (2014: 219) yang meliputi aspek kualitas intruksional dan kualitas isi dan tujuan. Kualitas intruksional yang memiliki 9 sub variable dan kualitas isi dan tujuan yang memiliki 7 sub variabel yang meliputi ketepatan menunjukkan kriteria layak. Dilihat dari validasi media dikatakan layak jika memenuhi aspek kelayakan pada aspek kualitas teknis yang memiliki 6 sub variabel masing-masing menunjukkan kriteria sangat layak. Nilai pretest dan posttest sesuai teori ketuntasan klasikal yang digunakan di SMA Negeri 18 Surabaya bahwa mengalami peningkatan.

Respon siswa dalam penelitian pengembangan media ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang dan keterkinian, serta kemudahan menggunakan media pembelajaran *Adobe Captivate*. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Trianto (2011). Respon siswa setelah diajarkan dengan menggunakan media *adobe captivate* menunjukkan kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa dalam menggunakan media *adobe captivate* merasa tertarik, senang dan dapat memahami materi yang ada pada media tersebut.

Ahmadi & Lestari (2012) dengan judul "Pengembangan media inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 1 Pati". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer (*posttest*) tampak lebih efektif dari pada media peraga pembelajaran cara konvensional / dramset manual (*pretest*). Besarnya hasil nilai belajar diperoleh dari aspek penilaian sikap menggunakan media pembelajaran konvensional lebih kecil dibanding dengan pembelajaran berbasis multimedia. Hasil nilai dari aspek praktek unjuk kerja dari aspek penilaian kinerja menggunakan media konvensional lebih kecil dibanding pembelajaran berbasis multimedia. Hasil nilai aspek produk menggunakan media pembelajaran konvensional lebih kecil dibanding pembelajaran berbasis multimedia.

Mengacu pada hasil penelitian tersebut, dilihat dari validasi materi dan validasi media menunjukkan kriteria layak. Nilai Pretest-posttest mengalami kenaikan dikarenakan siswa merasa terbantu. Respon siswa setelah diajarkan dengan menggunakan menggunakan media *adobe captivate* yaitu sangat baik karena siswa merasa tertarik, senang dan dapat memahami materi yang ada pada media tersebut.

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan media adobe captivate dapat dilihat dari tiga unsur kelayakan yaitu; Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi memiliki kriteria layak. Validasi media yang dilakukan oleh ahli media memiliki kriteria sangat layak. asil dari nilai *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan.
2. Respon siswa setelah diajarkan dengan menggunakan menggunakan media *adobe captivate* yaitu sangat baik karena siswa merasa tertarik, senang dan dapat memahami materi yang ada pada media tersebut.

Saran

1. Sebaiknya materi yang dimuat pada media *adobe captivate* berisikan materi yang mengandung mekanisme atau tahapan penjelasan materi secara runtut.
2. Sebaiknya guru menjelaskan cara mengakses media kepada siswa sebelum kegiatan belajar dimulai.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak - banyak terima kasih kepada :

- 1 Bapak dan Alm. Ibu serta saudara-saudaraku yang telah menjadi motivasi lulus.
- 2 Ibu Dhiyah Fitrayati S.Pd, M.E. selaku kaprodi Jurusan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan dosen pembimbing skripsi yang banyak memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi
- 3 Segenap keluarga besar PE 13 A, beberapa organisasi dan komunitas, LBB dan siswa-siswaku yang telah memberi inspirasi, semangat, pemikiran, pengalaman, dan mengembangkan sayap sosial yang luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Jose M. Barlis Jr. and Josefin D. Fajardo III. 2013. *P Effectiveness of Simulation and Computer Assisted Instruction (CAI) on the Performance of Students under Regimental Training on Selected Topics in Physics II*. International Journal of Applied Physics and Mathematics, Vol. 3, No. 1, (Online), (www.10.7763/IJAPM diunduh 16 Maret 2017).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA.

Qodari, M Tamam. 2007. *Merancang Persentasi Multimedia dengan Captivate*. Yogyakarta: Ardana Media

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivitas*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Impelementasi pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik/TKI)*. Jakarta: prenadamedia Group